

# Traducción de la página web oficial de Tibia, un videojuego MMORPG

101486 – Treball de Fi de Grau

Grado en traducción e interpretación

Curso 2014-2015

**Estudiante:** Rubén Saavedra Álvarez

**Tutora:** Catherine Mary Stephenson

10 de junio de 2015

Facultat de Traducció i d'Interpretació

Universitat Autònoma de Barcelona

## **Datos del TFG**

**Título:** Traducción de la página web oficial de Tibia, un videojuego MMORPG

**Autor:** Rubén Saavedra Álvarez

**Tutora:** Catherine Mary Stephenson

**Centro:** Facultad de Traducción e Interpretación

**Estudios:** Grado en Traducción e Interpretación

**Curso académico:** 2014-2015

## **Palabras clave**

Localización página web, videojuego, adaptación, Tibia, MMORPG.

Website localisation, videogame, adaptation, Tibia, MMORPG.

## **Resumen del TFG**

En el siguiente trabajo se presenta la traducción del inglés al castellano de una parte (por motivos de espacio) de la página web de un videojuego MMORPG, Tibia. Son dos las principales intenciones de este trabajo. La primera es traducir y la segunda es analizar las dificultades que ha acarreado la traducción y argumentar la toma de decisiones al elegir una solución. Las partes seleccionadas para ello son las más representativas en la traducción un videojuego, o las que más problemas podrían plantear. Aparte de ello, también se detalla de una manera más breve la búsqueda de herramientas gratuitas disponibles que permitan traducir este tipo de textos de una manera más eficiente.

## **Abstract**

The following essay is about the partial English-Spanish translation (due to space limitations) of a videogame website, more precisely Tibia, a MMORPG videogame. The intention of this essay is translating and analyzing the difficulties that it brought, and then justify the choices that have been made. The selected parts are the most representative ones or the most difficult to manage in a videogame translation. In addition, the search for tools that allow translating in a more efficient way is also detailed briefly.

## **Aviso legal**

© Rubén Saavedra Álvarez, Bellaterra, 2015. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

## **Legal notice**

© Rubén Saavedra Álvarez, Bellaterra, 2015. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

# Índice

Introducción .....	1
¿Qué es Tibia? .....	1
Motivos de la elección de Tibia y selección de textos .....	1
Objetivos .....	1
Metodología .....	2
Herramientas limitadas .....	2
Extracción del texto .....	2
Tanteo de las herramientas de traducción web .....	3
MemSource .....	3
Aspectos a destacar al intentar empezar a traducir con MemSource .....	4
Traducciones .....	5
Enemigos .....	5
Versión original Béginos .....	5
Traducción Béginos .....	6
Versión original Crías de dragón .....	6
Traducción Crías de dragón .....	7
Versión original Ejecutauros .....	7
Traducción Ejecutauros .....	9
Versión original Juggernauts .....	10
Traducción Juggernauts .....	10
Versión original Necrófagos .....	11
Traducción Necrófagos .....	12
Versión original Wyverns .....	12
Traducción Wyverns .....	13
Conjuros .....	14
Versión original Provocar .....	14
Traducción Provocar .....	14
Versión original Runa de muerte súbita .....	15
Traducción Runa de muerte súbita .....	16
Mapas .....	17
Versión original Ab'Dendriel .....	17
Traducción Ab'Dendriel .....	18

Versión original Colinas Fémur.....	18
Traducción Colinas Fémur.....	19
Versión original Rathleton.....	19
Traducción Rathleton.....	20
Versión original Svargrond.....	20
Traducción Svargrond.....	21
Análisis de la traducción.....	22
En cuanto a los elementos fijos de la página web .....	22
Aspectos del texto a traducir que aparecen en la interfaz .....	22
Aspectos detallados en los segmentos traducidos .....	24
Conclusión.....	29
Referencias bibliográficas .....	31
Anexo .....	33

# Introducción

Como ya se ha mencionado en el resumen del trabajo, realizaré una traducción parcial del inglés al castellano de la página web Tibia.com, y en una segunda fase, pasaré a comentar y analizar los problemas de traducción que identifique y las soluciones escogidas.

Asimismo, teniendo en cuenta que se trata de traducción (o localización) web, trataré en menor medida la metodología que se ha llevado a cabo para poder traducir.

## ¿Qué es Tibia?

Es un videojuego surgido de un trabajo universitario en Alemania en 1997 y que gracias a voluntarios llegó a convertirse en un producto comercial. Actualmente CipSoft se encarga de su mantenimiento y administración.

Se trata de un videojuego MMORPG, las siglas en inglés de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, que en castellano vendría a significar algo como «videojuego de rol multijugador masivo en línea».

## Motivos de la elección de Tibia y selección de textos

Puesto que la página web Tibia.com sólo tiene una versión en inglés, hacer un trabajo sobre este videojuego en concreto es una buena idea, porque prácticamente nadie ha tratado el tema y los posibles problemas que pueda presentar la traducción siguen ocultos a la espera de que alguien decida traducir el juego y la página web algún día.

Al tratarse de una página web muy extensa, no todo el material puede traducirse tan fácilmente porque requeriría mucho tiempo. Así pues, la decisión ha sido elegir el apartado *Library* por ser el más representativo del juego, ya que como su propio nombre indica, ahí consta lo que hay dentro del juego (localizaciones, enemigos, etc...).

## Objetivos

- Traducir adecuadamente y de una manera eficiente el contenido en inglés propio de una página web de un videojuego.
- Analizar las dificultades que ha acarreado la traducción y argumentar la toma de decisiones al elegir una solución.
- Identificar problemas de traducción que pueden ser aplicables a otros videojuegos. Por lo tanto, aquí tienen cabida mayormente los aspectos mitológicos, lingüísticos y culturales, así como la terminología típica del mundo de los videojuegos.

# Metodología

Incluso tratándose del apartado *Library*, la cantidad de palabras en todo ese subapartado se nos queda un poco grande de cara a esta traducción. Por lo tanto, lo que se pretende aquí es ir obteniendo las traducciones de uno en uno (al ser subapartados de subapartados), traducirlas con MemSource y después proceder a extraer el texto traducido en este documento para luego poder hacer el análisis.

Para llevar a cabo la traducción, he utilizado textos paralelos, que en este caso comprenden cualquier material relacionado con videojuegos cuya traducción al español no sea un despropósito, es decir, gran parte de los videojuegos actuales. Entre estas fuentes de documentación tienen cabida las guías oficiales de videojuegos, enciclopedias en línea de juegos específicos o algo más visual como lo que actualmente la gran mayoría de la gente denomina como *gameplays*.

## Herramientas limitadas

Muchas de las herramientas de traducción asistida o de ayuda para la localización web son de pago, y por eso mismo, a la hora de exportar y traducir el texto de una página web, el repertorio es mucho más limitado, obviamente, porque como estudiante no me puedo permitir una versión oficial del programa.

Así pues, en este trabajo sólo ha sido realizado con herramientas para la traducción que sean gratuitas.

## Extracción del texto

El primer intento de extracción del texto fue simplemente clicar en «Guardar Como» en el propio navegador, en este caso Google Chrome.

Con la página web de Tibia esto no funciona así. Es una página web dinámica y al intentar utilizar este método con algún subapartado del apartado *Library*, simplemente guarda lo que aparece visible. Por ejemplo, al hacer clic en *Creatures* aparece una lista muy extensa de enemigos en la que sólo aparecen imágenes y el nombre que tienen. Eso es lo visible en el subapartado *Creatures*, y por lo tanto, será lo que aparezca si se utiliza la opción «Guardar Como» del navegador.

Como lo que queremos es conseguir extraer *Library* y todo lo que contiene, hay que utilizar una herramienta especial para ello, llamada HTTrack. Se puede descargar gratuitamente y su uso es muy sencillo.

Una vez tengamos HTTrack, simplemente hay que poner la dirección URL en el programa y éste se encargará de descargar absolutamente todo lo que haya. En este caso hemos hecho que descargue el apartado *Library* entero.

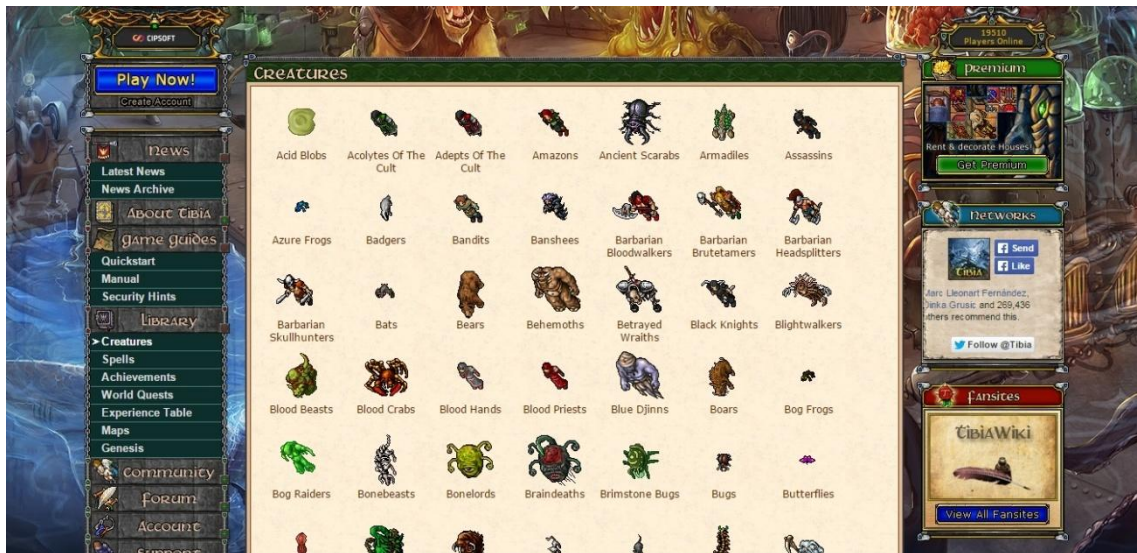


Fig. 1. Esto sería lo único que aparecería al guardar como desde el navegador

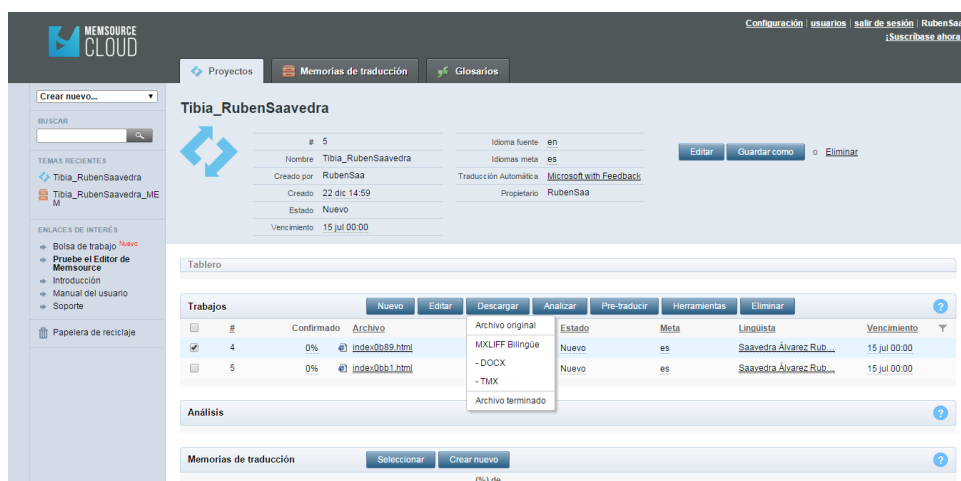
Una vez terminado, hay que dirigirse a (C:), donde nos aparecerá una carpeta llamada «Mis lugares web». Es ahí donde podemos encontrar varias subcarpetas, aunque las más importantes son dos, las que contienen el texto a traducir y las que contienen imágenes. Podemos ver que HTTrack ha descargado algo más de 600 archivos de texto, y cada uno de ellos tiene entre 300 y 600 palabras, con lo que todos juntos representan una cantidad de texto a traducir considerable, y por ello, he considerado que lo ideal es que haya un texto traducido como ejemplo en el anexo, ya que de otra manera sería imposible que cupiera. Cabe mencionar también que muchas de esas palabras se van repitiendo en cada archivo, por lo que la traducción real en realidad es menor de lo que ocupa.

## Tanteo de las herramientas de traducción web

Al buscar en Internet, podemos encontrar bastantes herramientas de localización web, pero la mayoría son de pago. Una muy buena herramienta es CatsCradle, pero debido a que su período de prueba solamente dura 3 meses, se desestimó su uso. En vez de ello, optaremos por la versión gratuita de MemSource, que si bien está bastante limitada (2 archivos simultáneos), sirve para este trabajo, aunque sea a un ritmo más lento.

## MemSource

Una vez elegido MemSource para este propósito, lo que hay que hacer es elegir uno o dos archivos web de los 600 que tenemos y empezar a traducir.



Un aspecto importante a tener en cuenta es el nombre del archivo. Al acabar de traducir en MemSource hay una opción de descarga llamada «Archivo terminado», que es la que hay que elegir para poder ver el texto traducido de la misma manera que el original.

Sin embargo, no todo acaba aquí, ya que al intentar ver el resultado final sin retocar nada, solamente aparece el texto traducido sin su entorno.

Para que esto no ocurra hay que crear una carpeta idéntica a la que nos descargó HTTrack y guardar allí el archivo. Se deduce que lo que hace que en este caso se pueda ver todo el texto como en el original es el hecho de que las imágenes guardadas que parecían no tener utilidad al principio eran clave el correcto visionado de la página web.

## Aspectos a destacar al intentar empezar a traducir con MemSource

Lo primero que hay que tener en cuenta antes de traducir es que hay una serie de segmentos que son idénticos en todos los archivos, y por ello, sólo necesitamos que la memoria de traducción guarde la traducción de estos segmentos en un archivo para poder aplicarla a todos los demás. Cuando una traducción es demasiado obvia o sencilla, el propio programa se encarga de ofrecer una posible traducción, que muchas veces es mejorable, pero puede servir como referencia en algunos casos.

Los segmentos de MemSource que son idénticos son los que aparecen después alrededor del texto que nos interesa traducir principalmente, o también puede tratarse de texto invisible (como por ejemplo, para la búsqueda en Internet).

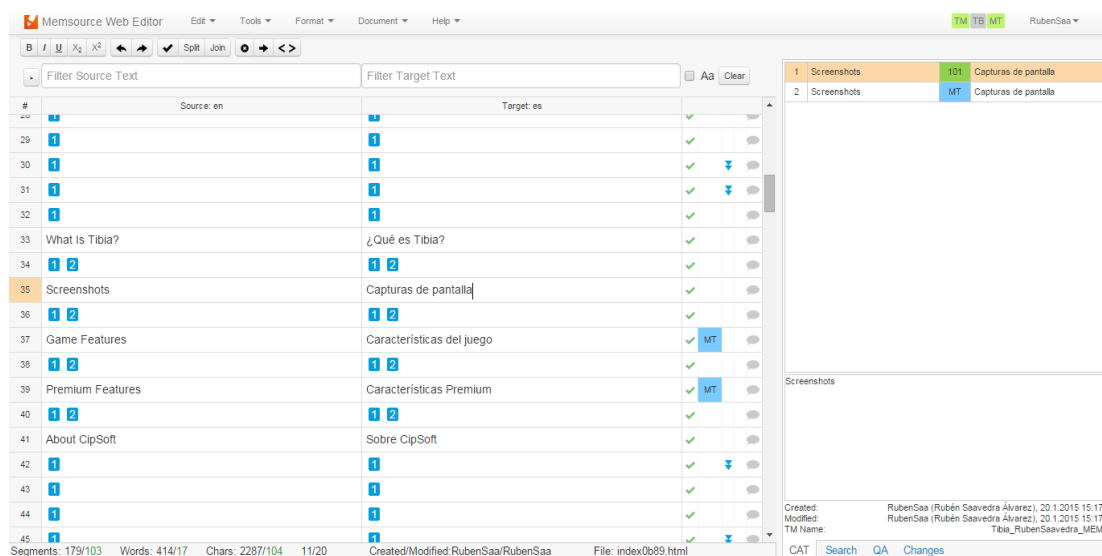


Fig. 3. Ejemplo de la interfaz de traducción de MemSource y su correspondiente memoria.

Así pues, después de esto sólo queda empezar a traducir de la manera explicada anteriormente.



# Traducciones

Al tratarse de una página web muy extensa, no todo el material puede traducirse tan fácilmente porque requeriría mucho tiempo. Así pues, la decisión ha sido elegir el apartado *Library* porque básicamente es una especie de enciclopedia del juego, y como ya se ha mencionado en la introducción, es uno de los aspectos más representativos del juego. Dentro del apartado *Library* tienen especial importancia los «enemigos», los «conjuros» y los «mapas», puesto que son lo que se puede identificar más fácilmente en el propio juego gracias a su vertiente más visual. Aparte de ello, la cantidad de problemas de traducción que pueden aparecer es mucho mayor al tener en cuenta que, por ejemplo, el nombre de un enemigo o de una ciudad en un videojuego puede aparecer muchas veces y es mucho más importante que el trasfondo del videojuego o partes de la historia de Tibia a las que se hace referencia en el subapartado «*Genesis*».

Tibia es un MMORPG en el que los personajes no tienen voz, la comunicación se lleva a cabo mediante bacadillos (como los videojuegos antiguos), y por ello, aparte de ser bastante simple en sus mecánicas, el aspecto visual es muchísimo más importante. También hay que tener en cuenta que los nombres de enemigos tienen un espacio limitado, a diferencia de las conversaciones con NPCs (*Non Playable Characters*), que pueden llegar a ser muy largas.

Por último, he querido respetar el formato del texto en su página web. Como se puede apreciar, la fuente es Verdana y el color es marrón, bastante diferenciado del resto del trabajo. En especial el apartado «conjuros» tiene un estilo muy propio, y he considerado oportuno mantenerlo así. En realidad lo que se hace es copiarlo de la «imitación» de la página web de Tibia después de haber traducido el texto con MemSource, es decir, se trata de algo puramente estético en este trabajo.

## Enemigos

### Versión original Béginos

## Behemoths



Behemoths are giant monsters that live in the ancient town deep below Edron. They look a bit like cross-breeds of humans and bulls and even talk in human language, but nobody knows yet where they come from. Although they are of minor intelligence, they are very strong fighters and throw huge stones at their opponents.

Behemoths have 4000 hitpoints. They cannot be paralyzed. Moreover, they are strong against earth, energy, fire, holy and physical damage. On the other hand, they are weak against death and ice damage. These creatures can neither be summoned nor convinced. In addition, they are able to sense invisible creatures.

Behemoths yield 2500 experience points. They carry assassin stars, battle stones, double axes, gold coins, meat, platinum coins and sometimes other items with them.

### Traducción Bégimos

## Bégimos



Los **Bégimo** son monstruos gigantes que viven en una antigua ciudad que se encuentra en las profundidades de Edron. Tienen un aspecto de híbrido entre humanos y toros e incluso pueden hablar en el lenguaje humano, pero nadie sabe todavía de dónde provienen. Aunque su inteligencia es escasa, son luchadores muy fuertes y tiran piedras enormes a sus enemigos.

Los **Bégimo** tienen 4000 puntos de vida. No se les puede paralizar. Además, son resistentes a los elementos tierra, electricidad, fuego, sacro y al daño físico. Por otro lado, son débiles a los elementos muerte y hielo. No se les puede invocar ni convencer, y además pueden detectar a los enemigos invisibles.

Los **Bégimo** otorgan 2500 puntos de experiencia. Al morir, se pueden saquear objetos como estrellas de asesino, piedras de batalla, hachas dobles, monedas de oro, carne, monedas de platino y otros objetos.

### Versión original Crías de dragón

## Dragon Hatchlings



Even though it might appear small and cute, one should always keep in mind that also the youngest dragon is a fierce beast. The sharp teeth and the instinct of a born predator paired with an ever ravenous appetite make the little Dragon Hatchlings not only a threat for other races but also for their brood mates. Only the most vicious of the numerous Dragon Hatchlings reach adulthood. In their tireless pursuit for food, they know no fear nor restraint. Adventurers visiting a dragons lair are often faced by a whole pack of Dragon Hatchlings, swarming over him like famished locusts. To make matters worse, Dragon Hatchlings are hardly encountered without their parents being close. Lured by the cry of their brood, the enraged parents tend to enter the battlefield in the worst moment. Furious about the threat posed to their offspring, the elder dragons become even more formidable opponents. Of course, also the Dragon Hatchlings do not cease their own attacks as they hope to get to taste some delicious adventurer.

Dragon Hatchlings have 380 hitpoints. They are immune to fire damage and cannot be paralyzed. Moreover, they are strong against earth damage. On the

other hand, they are weak against energy and ice damage. These creatures can neither be summoned nor convinced. In addition, they are able to sense invisible creatures.

Dragon Hatchlings yield 185 experience points. They carry dragon ham, gold coins and sometimes other items with them.

### Traducción Crías de dragón

## Crías de dragón



Aunque puedan parecer pequeños y dulces, hay que tener en cuenta que incluso los dragones más jóvenes son fieros. Sus dientes afilados y el instinto de un depredador acabado de nacer con un apetito voraz hacen que las **Crías de dragón** sean una amenaza tanto para otras razas como para los de su especie, por lo que sólo los dragones más despiadados llegan a la edad adulta. En su incansable búsqueda de comida, no conocen el miedo ni el autocontrol. Los aventureros que se atreven a entrar en una guarida de dragones normalmente se ven rodeados de numerosas **Crías de dragón**, como si de un enjambre de langostas famélicas se tratara. Por si fuera poco, las **Crías de dragón** rara vez se alejan de sus padres. Atraídos por los llantos de sus retoños, los padres enfurecidos suelen aparecer en el campo de batalla en el peor momento. Los dragones mayores se enfurecen al ver que sus crías están amenazadas, por lo que se convierten en oponentes incluso más temibles. Evidentemente, las **Crías de dragón** no paran de atacar, puesto que también tienen ganas de probar a algún delicioso aventurero.

Las **Crías de dragón** tienen 380 puntos de vida. Son inmunes al elemento de fuego y no se les puede paralizar. Además, son resistentes al elemento tierra. Por otro lado, son débiles al elemento eléctrico y hielo. No se les puede invocar ni convencer, y además pueden detectar a los enemigos invisibles.

Las **Crías de dragón** otorgan 185 puntos de experiencia. Al morir, se pueden saquear objetos como carne de dragón, monedas de oro y a veces otros objetos.

### Versión original Ejecutauros

## Execowtioners



The minotaurs know several sects with several purposes. The mooh'tah masters and the death magicians being the most prominent outside the minotaur society. One of the most secretive sects is what the minotaurs call the high judges. They are the sheriffs, judges and executioners of the minotaurs,

combined into a single person. They are almost seen as mythical figures and are structured like a military order and a secret society at once. No one knows who hides beneath their shrouds and masks. They are faceless as justice itself. The requirements to join their order is as unknown as their recruitment process. They rarely talk to outsiders other than to proclaim a sentence. Recently the order has stepped forward from the shadows though and their grandmaster proclaimed a death sentence to all enemies of minotaurhood. This places the high judges into the first lines of battle. In the first encounters not only their battle prowesses could be noticed but it also became alarmingly clear that they are not short in numbers yet no one knows for terrain about their manpower. Another mystery is that there are sects of high judges in almost all notable minotaur colonies and they all seem to follow the orders of a single grandmaster, regardless of the colonies allegiances. How the different sects communicate and coordinate even on different continents is yet another riddle though. It can be said for certain that two high judges will never fight each other in battle but the sect rarely fight in inner minotaur conflicts anyway. Usually they travel alone and pass their sentences on those they find guilty. People may come to them to mediate conflicts or seek justice and the high judges will answer their plea ... for a price. It's commonplace to present the high judges gifts for their expected services. Sometimes a high judge might feel offended by the gift and leave, sometimes he considers it an insult and instantly delivers his sentence for the grievance. So usually the gifts to the judges are quite generous and a high judge can expect free food and lodging wherever he travels. The judges are seemingly bound in their doings by something they call 'the code' which probably is some kind of text with laws. The tricky thing is, that this code as almost everything else concerning the judges is secret. The ordinary minotaur can only guess by the sentences what the code might consider forbidden and what not. This leaves them with only a vague feeling what is forbidden and what not. Considering the often harsh punishment that the judges deliver most minotaurs tend to keep it safe and stay away from everything that even remotely could be considered a crime. The moniker 'execowtioner' was given them by human adventurers who first encountered the sect. Calling a high judge execowtioner though, is asking him for a death sentence.

Execowtioners have 3500 hitpoints. They cannot be paralyzed. Moreover, they are strong against death, earth, energy, ice and physical damage. These creatures can neither be summoned nor convinced. In addition, they are able to sense invisible creatures.

Execowtioners yield 2400 experience points. They carry execowtioner masks, gold coins, great health potions, great mana potions, minotaur leather, platinum coins and sometimes other items with them.

# Ejecutauros



Los minotauros saben de la existencia de varias sectas con varios propósitos. Los maestros **muuu'tah y los magos de la muerte** son los más conocidos fuera de la sociedad de los minotauros. Una de las sectas más herméticas es la que los minotauros denominan **jueces supremos**. Son los *sheriff*, los jueces y los ejecutores de los minotauros combinados en una sola persona. Se les ve como figuras míticas y están estructurados como una orden militar y una sociedad secreta a la vez. Nadie sabe quién se esconde debajo de las máscaras y los velos. Son anónimos, como la justicia en sí. Los requisitos para entrar en la orden son tan desconocidos como el proceso de reclutamiento. Rara vez hablan a los desconocidos excepto para dictar sentencia. Hace poco la orden ha dado un paso al frente y su **Gran Maestro** ha proclamado que sentenciará a muerte a todos los enemigos de los minotauros, lo que convierte a los **jueces supremos** en **combatientes de la vanguardia**. En los primeros enfrentamientos no sólo ha quedado demostrada su habilidad, sino que no hay precisamente pocos, aunque no se conozca su origen. Otro misterio es que hay sectas de **jueces supremos** en casi todas las colonias más prominentes de minotauros, y todos parecen seguir al mismo **Gran Maestro** sin importar la lealtad de las colonias, por lo que el modo en que las diferentes sectas se comunican y coordinan incluso desde continentes diferentes es otro enigma a resolver. Se podría decir con certeza que dos **jueces supremos** nunca se enfrentarán en una batalla, pero la secta tampoco interfiere en los conflictos internos de los minotauros. Normalmente viajan solos y **aprueban veredictos** hacia aquellos que consideren culpables. Cualquiera puede dirigirse a los **jueces supremos** para que hagan de mediadores en conflictos o en busca de la justicia, y ellos responderán a su petición...por un precio. Se suelen ofrecer regalos a los **jueces supremos** como gratitud por sus servicios. A veces pueden sentirse ofendidos por los regalos e irse, y otras veces pueden llegar a considerarlo un insulto y dictar una sentencia de muerte por el agravio. Por lo tanto, los regalos suelen ser generosos y un **juez supremo** puede dar por sentado que le ofrecerán comida y alojamiento allá donde vaya. Los jueces parecen bastante atados a sus obligaciones por algo que llaman "el código", que probablemente es algún tipo de texto con leyes, y como muchas otras cosas relativas a ellos, también es secreto. El minotauro corriente sólo puede deducir si algo está prohibido o no lo está de las sentencias que proclaman los jueces, pero simplemente son suposiciones vagas. Teniendo en cuenta que los castigos que imponen los jueces casi siempre son duros, el minotauro corriente evita cualquier cosa que pueda tener que ver con delitos. El alias 'Ejecutauro' proviene de los aventureros humanos que se encontraron con la secta por primera vez. De todas maneras, llamar Ejecutauro a un **juez supremo** es como pedirle una sentencia de muerte.

Los Ejecutauros tienen 3500 puntos de vida. No se les puede paralizar. Además, son resistentes a los elementos muerte, tierra, electricidad, hielo y al daño físico. No se les puede invocar ni convencer, y además pueden detectar a enemigos invisibles.

Los Ejecutauros otorgan 2400 puntos de experiencia. Al morir, se pueden saquear objetos como mascarar de Ejecutauro, monedas de oro, pociones de vida grandes, pociones de maná grandes, piel de minotauro, monedas de platino y otros objetos.

### Versión original Juggernauts

## Juggernauts



If there is a seemingly unstoppable force in the ranks of demon kind, it is the infamous Juggernaut. Thought to become extinct in the great wars of the gods, recent sightings of Juggernauts have proven those rumours wrong. Raised in the playpens of the deepest hells, where only the most powerful can survive, about 90% of the Juggernaut population is killed before it reaches adulthood. Those who are not torn into pieces by their merciless brethren or other creatures, grow to enormous, frightening killing machines. Juggernauts are known to be able to slash the head of a dragon with one hit, while fighting back a half-dozen of other dragons. The earth trembles where a Juggernaut walks, heralding the incoming of doom. Seemingly being made up only of armor and muscles, the Juggernaut is incredibly powerful and fast, killing the first opponent and walking to the next in a mere blink. Serving as one-creature armies, the Juggernauts are some of the most powerful weapons at the disposal of the demonlords.

Juggernauts have 20000 hitpoints. They cannot be paralyzed. Moreover, they are strong against earth, fire, ice and physical damage. On the other hand, they are weak against energy and holy damage. These creatures can neither be summoned nor convinced. In addition, they are able to sense invisible creatures.

Juggernauts yield 14000 experience points. They carry assassin stars, concentrated demonic blood, demonic essence, gold coins, great health potions, great mana potions, ham, onyx arrows, platinum coins, red gems, small amethysts, small diamonds, small emeralds, small rubies, small topazes, soul orbs and sometimes other items with them.

### Traducción Juggernauts

## Juggernauts



Si hay una fuerza aparentemente imparable que se pueda comparar a los demonios, éste es el Juggernaut. Se especulaba que se habían extinguido en las grandes guerras de los dioses, pero los recientes avistamientos de Juggernauts han demostrado que esos rumores no eran ciertos. Criados en la

cuna del infierno más profundo, donde solo los más poderosos pueden sobrevivir, alrededor de un 90% de la población de Juggernauts muere antes de llegar a la edad adulta. Si no mueren destrozados a pedazos a manos de sus despiadados hermanos u otros engendros, crecen hasta convertirse en unas aterradoras y colosales máquinas de matar. Se les conoce por ser capaces de cortar la cabeza de un dragón de un solo golpe mientras luchan contra numerosos dragones. El suelo tiembla cuando un Juggernaut avanza, anunciando la llegada de la **muerte**. Los Juggernaut, que son pura **coraza** y músculo, son increíblemente poderosos y rápidos. Pueden matar a un enemigo y dirigirse al siguiente en un abrir y cerrar de ojos. Actúan como **ejército de un solo monstruo**, así que los Juggernaut son una de las armas más poderosas con las que cuentan los **señores del averno**.

Los Juggernaut tienen 20000 puntos de vida. No se les puede paralizar. Además, son resistentes a los elementos tierra, fuego, hielo y al daño físico. Por otra parte, son débiles contra los elementos sacro y eléctrico. No se les puede invocar ni convencer, y además pueden detectar a los enemigos invisibles.

Los Juggernaut otorgan 14000 puntos de experiencia. Al morir se pueden saquear objetos como estrellas asesinas, sangre demoníaca concentrada, esencias demoníacas, monedas de oro, pociones de vida grandes, pociones de maná grandes, jamón, flechas de ónice, monedas de platino, gemas rojas, amatistas pequeñas, diamantes pequeños, esmeraldas pequeñas, rubíes pequeños, topacios pequeños, orbes de almas y a veces otros objetos.

### Versión original Necrófagos

## Ghouls



Ghouls are undead monsters that live in the holes and dungeons of Tibia. They are quite strong and extremely dangerous if they crop up in packs. Hiding in the darkness, they wait for incautious adventurers. They can heal themselves and suck life energy out of their opponents.

Ghouls have 100 hitpoints. They are immune to death damage and cannot be paralyzed. Moreover, they are strong against earth, energy and ice damage. On the other hand, they are weak against holy damage. It takes 450 mana to summon or convince these creatures. In addition, they are able to sense invisible creatures.

Ghouls yield 85 experience points. They carry gold coins, rotten pieces of cloth, worms and sometimes other items with them.



## Traducción Necrófagos

### Necrófagos



Los **Necrófagos** son muertos vivientes que habitan en cuevas y mazmorras de Tibia. Son bastante fuertes y extremadamente peligrosos si se presentan en grupos. Se esconden en la oscuridad y esperan a que los aventureros incautos aparezcan. Pueden curarse a sí mismos y drenar vida a sus enemigos.

Los **Necrófagos** tienen 100 puntos de vida. Son inmunes al elemento muerte y no se les puede paralizar. Además, son resistentes a los elementos tierra, eléctrico y hielo. Por otro lado, son débiles al elemento sacro. Invocarlos o convencerlos cuesta 450 puntos de maná. También pueden detectar a enemigos invisibles.

Los necrófagos otorgan 85 puntos de experiencia. Al morir, se pueden saquear objetos como monedas de oro, prendas de ropa rotas, gusanos y otros objetos.

## Versión original Wyverns

### Wyverns



Some scholars consider the Wyvern as a distant cousin of the dragons. This is far from truth though. The Wyvern we know nowadays are the result of constant breeding of some significantly smaller, only mildly poisonous flying lizards. Over several generations, orc shamans had selected the biggest and meanest of those little beasts for breeding. Subjecting those lizards to poison and alchemistic brewages as well as constant fighting, the orcs captured and killed thousands of them. Long before the breeding cycles came to an end, the original lizard race became extinct. Originally intended to be used as weapons in wars, Wyverns proved to be too uncontrollable and impulsive to be of any real use. Finally they were used for sports events in which the orcs forced them to battle each other and other creatures. So the breeding continued for a while until the orcish society was shattered by wars and many Wyverns escaped into freedom. These new and powerful predators had no problems to survive in freedom and only their natural aggressiveness, even among each other, prevented that they became a widespread plague.

Nowadays, the most aggressive Wyverns became extinct. The new breed is somewhat more sociable. Wyverns often form small packs, but since they are still quite aggressive, lethal power struggles are common, especially when it comes to leadership. Given their aggressive disposition, several Wyverns still end up in solitary.



Wyverns have 795 hitpoints. They are immune to earth damage. Moreover, they are strong against energy and ice damage. These creatures can neither be summoned nor convinced. In addition, they are able to sense invisible creatures.

Wyverns yield 515 experience points. They carry dragon ham, gold coins, wyvern talismans and sometimes other items with them.

### Traducción Wyverns

## Wyverns



Algunos eruditos creen que los Wyvern son primos lejanos de los dragones, pero eso es totalmente falso. Los Wyvern que conocemos hoy en día son el resultado de la constante crianza entre sí de **pequeños y levemente venenosos** lagartos voladores. Durante varias generaciones, los **Orcos chamanes** iban seleccionando a los especímenes más grandes e irascibles para la crianza. Como obligaron a estos lagartos a consumir veneno y brebajes químicos, así como a luchar constantemente, los orcos capturaron y mataron a miles de ellos. Mucho antes de que el ciclo de crianza llegara a su fin, la raza original de lagartos se extinguió. El fin original era utilizarlos como armas en las guerras, pero se demostró que no eran útiles al ser demasiado incontrolables e impulsivos. Al final, los orcos sólo los acabaron utilizando para acontecimientos deportivos en los que los orcos los obligaban a luchar entre ellos y otros enemigos. La crianza de **Wyverns** siguió existiendo hasta que la sociedad de los orcos se vio fragmentada por las guerras, y fue entonces cuando muchos **Wyverns** pudieron escapar y ser libres. Estos nuevos y poderosos depredadores no tuvieron ningún problema para sobrevivir en libertad y sólo su agresividad natural, incluso entre ellos mismos, impidió que se convirtieran en una plaga. Actualmente, los **Wyvern** más agresivos ya están extintos y la nueva raza es un poco más sociable. A menudo forman grupos pequeños, pero como todavía son bastante agresivos, los enfrentamientos son frecuentes, sobre todo cuando se trata de ostentar el liderazgo. Esta disposición a la agresividad hace que algunos **Wyverns** acaben viviendo por su cuenta.

Los **Wyvern** tienen 795 puntos de vida. Son inmunes al elemento tierra. Además, son resistentes a los elementos eléctrico y hielo. No se les puede invocar ni convencer, y además pueden detectar a los enemigos invisibles.

Los Wyvern otorgan 515 puntos de experiencia. Al morir, se pueden saquear objetos como carne de dragón, monedas de oro, talismanes de Wyvern y a veces otros objetos.

## Conjuros

### Versión original Provocar

## Challenge



In the heat of battle it is crucial to distract the monsters' attention from weaker party members. For this reason the knights, who are traditionally the best melee fighters in Tibia, have developed this remarkable spell. Whenever it is cast in combat, all surrounding monsters will be filled with blind rage and rush to attack the knight, forgetting their current targets. Many lives have been saved by this spell, but quite a number of knights have also paid their courage with their lives, so make sure you are strong enough to meet those you challenge by casting this spell. The sage Eremo teaches this spell to elite knights, who are exceptionally strong in close combat and thus predestined for using it.

Spell Information	
Name:	Challenge
Formula:	exeta res
Vocation:	Knight
Group:	Support
Type:	Instant
Cooldown:	2s (Group: 2s)
Exp Lvl:	20
Mana:	30
Price:	2000
City:	Eremo's isle
Premium:	yes

### Traducción Provocar

## Provocar



En el fragor de la batalla es fundamental distraer la atención de los monstruos de los miembros más débiles del equipo. Es por ello que los **caballeros**, que son los mejores **luchadores cuerpo a cuerpo** de Tibia, han desarrollado este **conjuro** excepcional. En cualquier momento que se utilice durante el combate, todos los monstruos que estén alrededor del caballero le atacarán cegados por la rabia y se olvidarán de sus otros objetivos. Se han salvado muchas vidas gracias a este conjuro, pero muchos de los caballeros han pagado esa valentía con sus vidas, así que es mejor asegurarse de ser lo suficientemente fuerte como para resistir **tales acometidas**. El sabio Eremo puede enseñar este **conjuro** a los caballeros de élite, que son excepcionalmente fuertes en combates cuerpo a cuerpo, y por lo tanto predestinados a usarlo.

Información del conjuro	
Nombre:	Provocar
Fórmula:	exeta res
Vocación:	Caballero
Grupo:	Apoyo
Tipo:	Instantánea
Enfriamiento:	2s (Grupo: 2s)
Niv. Exp.:	20
Maná:	30
Precio:	2000
Ciudad:	Isla de Eremo
Premium:	sí

### Versión original Runa de muerte súbita

## Sudden Death Rune



The name of this spell and the ominous skull and crossbones on the runes say it all. Fast and deadly, the sorcerers' widespread reputation of gruesome efficiency in combat is largely based on this devastating spell. Nearly no other spell can compare to Sudden Death when it comes to sheer damage. For this reason it is immensely popular despite the fact that only a single target is affected. In fact, most sorcerers and druids and quite a number of skilled paladins always have a couple of Sudden Death runes in their backpacks in case of an unexpected ambush. However, a wary adventurer will not blindly rely on his Sudden Death runes to save him in any position. Since the damage caused by the rune is of deadly nature, it is less useful against most undead creatures.

Due to the enormous power that is bond to this strong rune, it can only be used by players who have experience level 45.

Spell Information	
Name:	Sudden Death Rune
Formula:	adori gran mort
Vocation:	Sorcerer
Group:	Support
Type:	Rune
Cooldown:	2s (Group: 2s)
Soul Points:	5

Amount:	3
Exp Lvl:	45
Mana:	985
Price:	3000
City:	Ankrahmun, Carlin, Darashia, Edron, Kazordoon, Liberty Bay, Port Hope, Svargrond, Thais, Venore, Yalahar
Premium:	no

Rune Information	
Name:	Sudden Death Rune
Vocation:	Druid, Knight, Paladin, Sorcerer
Group:	Attack
Damage Type:	Death
Exp Lvl:	45
Mag Lvl:	15

### Traducción Runa de muerte súbita

## Runa de muerte súbita



El nombre de este **conjuro** y la siniestra calavera grabada en la runa lo dicen todo. Rápida y letal, la reputación de gran eficiencia en combate que tienen los hechiceros se debe principalmente a esta runa devastadora. Casi ningún otro conjuro se puede comparar a muerte súbita en términos de daño verdadero. Por eso mismo, es muy popular a pesar de atacar a un solo objetivo. En realidad, la mayoría de hechiceros y druidas e incluso los paladines más habilidosos siempre llevan runas de muerte súbita en su mochila por si se encuentran con una emboscada inesperada. No obstante, un aventurero precavido sabe que no puede confiar en que sus runas de muerte súbita le salven en todas las situaciones. El daño que causan estas runas es del elemento muerte, así que es poco eficaz contra la mayoría de los muertos vivos.

Puesto que estas runas tienen mucho poder, solamente la pueden utilizar los jugadores que hayan superado el nivel 45.

Información del conjuro	
Nombre:	Runa de muerte súbita
Formula:	adori gran mort
Vocación:	<b>Hechicero</b>
Grupo:	Apoyo
Tipo:	Runa
Enfriamiento:	2s (Grupo: 2s)

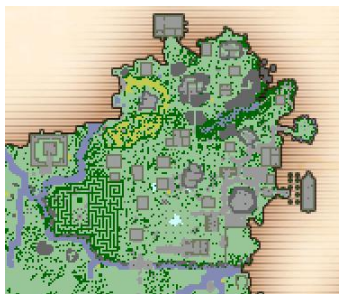
Puntos de alma:	5
Cantidad:	3
Niv. Exp.:	45
Maná:	985
Precio:	3000
Ciudad:	Ankrahmun, Carlin, Darashia, Edron, Kazordoon, Liberty Bay, Port Hope, Svargrond, Thais, Venore, Yalahar
Premium:	no

Información de la runa	
Nombre:	Runa de muerte súbita
Vocación:	Druida, Caballero, Paladín, Hechicero
Grupo:	Ataque
Elemento:	Muerte
Niv. Exp.:	45
Niv. Mag.:	15

## Mapas

### Versión original Ab'Dendriel

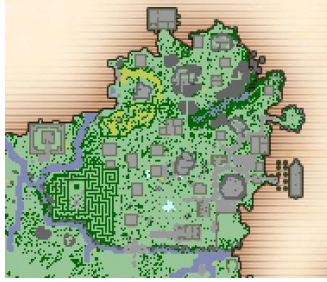
#### Ab' Dendriel



After roaming the whole continent for centuries, the elves settled in this area of luxuriant vegetation in the north of Tibia. They built their houses in and out of trees - most houses are actually located high above the ground in tree-tops and connected via bridges - and named their village "Ab'Dendriel" after the ancient word "déndron", which means "tree". Elves are also called "tree-singers", because they are able to enchant plants by singing. You can find many examples of this art there. But the idyll is deceptive. Below the surface horrible creatures are lurking for incautious adventurers and the pyramid on the isle off the coast is filled with undead monsters.

## Traducción Ab'Dendriel

### Ab' Dendriel



Después de vagar por el continente entero durante siglos, los elfos se asentaron en esta zona de vegetación **frondosa** al norte de Tibia. Construyeron **casas árbol** a una altitud considerable y las conectaron con puentes (de madera). El lugar pasó a llamarse Ab' Dendriel por la antigua palabra llamada "déndron", que significa "árbol". A los elfos se les conoce como los encantadores de árboles, porque son **capaces de hacerlo** al cantar. Se pueden encontrar muchos ejemplos de este arte aquí. Pero este lugar idílico es engañoso. Debajo de la superficie hay criaturas horribles acechando a los aventureros incautos, y la pirámide que hay en una isla cerca de la costa está repleta de monstruos no muertos.

## Versión original Colinas Fémur

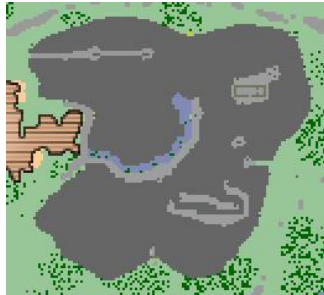
### Femor Hills



Femor Hills are located in north-central Tibia. As they are a difficult terrain with many small hills, even the road from Thais to Carlin gives them a wide berth. Only some tribes of wild goblins live in this inhospitable area and ambush travellers that try to find a shortcut on their way to Carlin. In former days, the inhabitants of Carlin prospected for mineral resources in the hills, and the old tunnels are still worth an investigation.

## Traducción Colinas Fémur

### Colinas Fémur



Las Colinas fémur están situadas en el centro-norte de Tibia. Al ser un territorio agreste con muchas pequeñas colinas, incluso el camino de Thais a Carlin **da un gran rodeo**. Solamente algunas tribus de **goblins** salvajes viven en esta zona inhóspita y tienden emboscadas a los viajeros que intentan encontrar algún atajo en su viaje hacia Carlin. Antiguamente, los habitantes de Carlin hicieron prospecciones en las colinas en busca de minerales, por lo que los antiguos túneles **son todavía un misterio**.

## Versión original Rathleton

### Rathleton



The busy town of Rathleton is the centre of human society on Oramond. Rathleton is the home of a tough breed of humans. Their culture and technology has evolved separately from other realms and produced something similar but astonishingly different from what travellers of other realms are accustomed to. The miraculous glooth, won from unassuming, tiny glooth-worms, is the source of the city's wealth and progress. Almost all of Rathleton's amazing discoveries and inventions are based on this curious substance. After a tumultuous and troubled past, Rathleton has settled on a otherwise unseen ruling system. Not a king rules over the city and the land but a magistrate, who is bound to the decisions of the worthy citizens, who vote on the magistrate's decisions via an elaborate voting system. Dangers are numerous and constantly threatening the civilization of Rathleton. Not only strange spiritual energy produces horrors formerly unknown to the world, but also a renegade tribe of minotaurs has made its subterranean way to Oramond and is determined to carve a realm of its own. Besieged by the minotaurs and local monsters while facing the everyday hardships of survival in a hostile environment, the people of Rathleton are always eager to accept help and to integrate foreigners into their society.

## Traducción Rathleton

### Rathleton



La concurrida ciudad de Rathleton es el centro de la sociedad humana en Oramond. Rathleton es el hogar de una dura raza de humanos. Su cultura y tecnología ha evolucionado por separado de otros reinos y ha producido algo parecido pero a la vez muy diferente a lo que los viajeros de otros reinos están acostumbrados. El milagroso **cielo**, extraído de los **pequeños y modestos** gusanos de **cielo**, es la fuente de la riqueza y el progreso de la ciudad. Casi todos los descubrimientos e invenciones que han tenido lugar en Rathleton se deben a esta sustancia. Después de un pasado turbulento, Rathleton ha pasado a tener un sistema nunca visto antes. Ningún rey gobierna la ciudad y su territorio, sino un juez que está obligado a acatar las decisiones de los ciudadanos respetables, que votan las decisiones del juez a través de un sistema elaborado. Los peligros son numerosos y amenazan constantemente la civilización de Rathleton. Esta extraña energía espiritual no solo produce horrores antes desconocidos en el mundo, sino que además, una tribu de minotauros renegados se ha abierto paso subterráneamente hacia Oramond y están dispuestos a establecer un reino por su cuenta. Asediados por los minotauros y los monstruos autóctonos a la vez que se enfrentan a las dificultades de sobrevivir en un ambiente hostil, los habitantes de Rathleton dan la bienvenida a cualquier tipo de ayuda y no tienen problemas en integrar a los foráneos en su sociedad.

## Versión original Svargrond

### Svargrond



Situated on Hrodmir, the largest isle of the Ice Islands, Svargrond is for sure the coldest city in whole Tibia. There are people of 2 different backgrounds living in this chilly settlement. There are the barbarians, natives who have been in this area for a very long time, and there are settlers that originate from Carlin. Their ancestors once came here to dig for valuable ores in the close-by mines and founded a small settlement. Today, it is inhabited by natives and Carliners alike and has developed into a prospering city. It is characterised by a unique, rustic style with long blockhouses. The wealthier inhabitants of



Svargrond live in large houses decorated with various ornaments. Many people, however, earn their living as fishermen or furriers. They live in cosy huts in separated quarters to the south.

### Traducción Svargrond

#### Svargrond



Situada en Hrodmir, la más grande de las Islas de Hielo, Svargrond es con certeza la ciudad más fría de Tibia. En este frío asentamiento viven personas de dos orígenes diferentes. Por un lado tenemos a los bárbaros, que son autóctonos de la zona y llevan allí mucho tiempo, y por otro están los colonos provenientes de Carlin. Sus antepasados vinieron en busca de minerales valiosos de las minas cercanas y fundaron un pequeño asentamiento. Hoy en día está habitado por ambos grupos y se ha convertido en una ciudad próspera. Se caracteriza por su estilo rústico único con **casas de troncos** largas. Los habitantes más ricos de Svargrond viven en casas grandes decoradas con grandes ornamentos. Sin embargo, mucha gente se gana la vida con la pesca o la peletería y vive en chozas en los barrios del sur, que están separados.

## Análisis de la traducción

Como ya se ha mencionado en la introducción, Tibia es un videojuego MMORPG en el que podemos encontrar tanto mitología de cualquier tipo, como referencias a culturas de diferentes civilizaciones del mundo de épocas muy distintas, así como referencias culturales del mundo anglosajón (Halloween, por ejemplo).

Aparte de ello, también han surgido dificultades más relacionadas con lo relativo a los aspectos lingüísticos, como la gramática o la manera de presentar un texto.

También hay que tener en cuenta el encargo, es decir, a quién estaría dirigido. En este caso, a los jugadores de Tibia, que ya disfrutaban el juego en inglés, por lo que muchas palabras (como RPG) ya les son familiares. Por eso mismo, hay que tener mucho cuidado con no modificar ciertos términos que ya conozcan mucho, como nombres inventados de los enemigos (por ejemplo Ferumbras) y otros que son obligatorios para que el juego funcione bien. Por ejemplo, escribir «exana pox» (el jugador lo tiene que escribir en el propio juego) para curarse el veneno no puede ser diferente en otro idioma por motivos obvios. También tenemos otras palabras inventadas, como por ejemplo «*glooth*» que es una especie de líquido de una ciudad en particular (Rathleton).

Otro aspecto a tener en cuenta es que a pesar de haber hecho mucho hincapié en la interfaz, en este trabajo se le ha dado más peso a los problemas de traducción encontrados, es decir, más el contenido que la forma. Por ello, en el análisis también se le da más importancia.

Por último, la terminología de los videojuegos es en algunos aspectos bastante uniforme, y por ello las decisiones a la hora de traducir han ido en consonancia con estas.

### En cuanto a los elementos fijos de la página web

Es importante hacer una buena traducción de este conjunto de términos, principalmente por las limitaciones en cuanto al diseño de la página web, porque la traducción podría verse condicionada por el espacio y hay que ser muy conciso para transmitir la misma información que el original sin tergiversar o modificar el mensaje. Así pues, en el caso de que la extensión de una buena traducción al castellano sea demasiado larga, hay que buscar una que se adecúe mejor al entorno web. Esto no afecta a las traducciones mostradas en este trabajo, sino que sirve como recordatorio.

### Aspectos del texto a traducir que aparecen en la interfaz

Como ya se ha mencionado al principio, dentro del apartado *Library* hay siete subapartados, y cada uno de ellos se tiene que abordar de una manera distinta.

#### ***Creatures***

Por ejemplo, en el subapartado *Creatures* vemos que se trata de enemigos en general, incluso seres humanos y otros entes, por lo que criaturas sería una mala traducción. «Enemigos» sería una buena traducción, pero no sería del todo unívoca, ya que en este videojuego existen

servidores en los que las personas pueden matar a los personajes de otros jugadores. En este caso estamos hablando de NPCs (*Non Playable Characters*) y puesto que en ningún momento se trata a los personajes de otros jugadores como enemigos, aunque sea algo ambigua, esta solución es más que correcta.

### **Spells**

En este caso encontrar una solución es más difícil, ya que esta palabra tiene muchas posibles traducciones en español que son sinónimos. «Magia» es demasiado general, «conjuro» y «hechizo» suelen tener una carga negativa, y en Tibia no ocurre con toda la magia, aunque buena parte de ella sí que es maligna. «Maleficio» y «encantamiento» se descartan desde el principio, porque no concuerdan para nada con lo que ocurren en el juego, si tenemos en cuenta que existe magia de todo tipo, incluso para sanar.

Así pues, como en el juego hay que escribir una palabra para que funcione, lo más adecuado es elegir «conjuro» como mejor opción. En cambio, otros videojuegos como *League of Legends*, *Spells* se ha traducido por «Hechizos», y la única diferencia entre los dos juegos es que en Tibia hay que escribir una breve frase (exana pox para curarse del veneno, por ejemplo).

### **Achievements**

Esta traducción es fácil, y más ahora que está tan de moda en el mundo de los videojuegos. Optaremos por «Logros», traducción que utiliza Microsoft en sus consolas Xbox al referirse a la consecución de un objetivo en un videojuego determinado.

### **World Quests**

En este caso tenemos dos palabras problemáticas, aunque *World* tiene una fácil traducción. Puesto que es un videojuego, al indagar un poco más podemos darnos cuenta en seguida que se trata de servidores, no de mundos, que en castellano no acaba de encajar del todo. En cuanto a *Quests*, hay un pequeño problema, porque en inglés dentro de *Quests* hay *Missions*, aunque eso sólo aparece dentro del juego. De todas maneras no es descabellado elegir como solución «Misiones del servidor», y más teniendo en cuenta que a las otras misiones se les puede llamar «Misiones secundarias» o «Encargos».

### **Experience Table**

En este caso no hay ningún problema para traducir, puesto que simplemente es una tabla con una lista de experiencia que indica cuántos puntos de experiencia se necesitan para subir a un determinado nivel. Así pues, «Tabla de experiencia» es más que correcto.

### **Maps**

Este apartado presenta un pequeño problema. Al entrar podemos ver un mapamundi de todo el territorio de Tibia, aunque también hay una lista de ciudades que hay a lo largo y ancho de todo este territorio. Al clicar encima de los nombres vemos que nos dirige a un subapartado con más información de la ciudad elegida, incluido un pequeño mapa de la ciudad. Así pues, es más correcto que esta sección se denomine «Mapas», ya que contiene más de uno.

## Genesis

Puesto que el texto que contiene tiene muchos toques mitológicos y divinos, optar por «Génesis» va muy bien aquí, y más teniendo en cuenta las connotaciones que tiene en nuestro idioma. «Origen» también podría ser válida, pero pierde un ligero matiz.

## Aspectos detallados en los segmentos traducidos

### Referencias culturales

Blockhaus-Casa de troncos: Se trata de casas construidas a partir de troncos típicas del norte/noreste de Europa, que también llegaron a Norteamérica de mano de los colonizadores europeos, en especial los suecos. Estas casas son algo diferentes a las típicas casas de madera, puesto que se pueden apreciar los troncos en posición horizontal. En la versión original aparece el término *blockhaus*, aunque en español la solución más viable sería casa de troncos o cabaña de troncos, teniendo en cuenta que son típicas de la ciudad de Svargrond, al norte de Tibia, y que, podría ser perfectamente el equivalente de Escandinavia en el mundo real.

Demonlord-Señor del averno: En inglés, es mucho más fácil y natural la formación de palabras con «*lord*» que con el español «señor». El idioma inglés tiene más tradición de fantasía y ciencia ficción que cualquier otro idioma del mundo. Tenemos un claro ejemplo en «*The Lord of the Rings*» que se tradujo por «El Señor de los Anillos». No es de extrañar que en el ámbito de los videojuegos se recurra mucho a este tipo de formación de palabras, sobre todo cuando los personajes son malvados. Tenemos «*demonlord*» en Dungeons & Dragons (Dragones y Mazmorras), «*vampire lords*» en otros videojuegos, como por ejemplo Skyrim. En español, la mayoría de veces se recurre a la traducción fácil, por lo tanto, una buena solución sería «señores del averno», dando por supuesto que tienen un aspecto demoníaco sin mencionarlo explícitamente.

Doom-Muerte: En inglés, esta palabra tiene más connotaciones de las que podría tener cualquier otra palabra utilizada como traducción de esta en español. Podemos ver que puede referirse al juicio final, a un destino aciago o simplemente la muerte. En cualquier caso, siempre se trata de alguna desgracia, ya sea para una sola persona o para un colectivo. Cabe destacar también que existe un videojuego llamado *Doom*, cuyo título no ha sido traducido en español, aunque seguramente haya sido por cuestiones de *marketing* y sobre todo espacio, al tratarse de un título. Puesto que en el contexto de este videojuego estamos hablando de un monstruo proveniente del infierno de Tibia, la solución más apropiada sería «muerte», porque como se menciona en la misma descripción, los Juggernaut son unas máquinas de matar. «Juicio Final» no tiene cabida aquí porque en ningún momento se menciona que sea el fin del mundo, simplemente que dicho monstruo causa destrucción a su paso.

Grandmaster-Gran Maestro: En las órdenes militares y religiosas era la persona que ostentaba la máxima autoridad.

High judge-Juez supremo: En el contexto de Tibia se habla de minotauros que son omnipotentes en su sociedad, así que traducir «*high judge*» por «juez supremo» es una

solución muy adecuada si se quiere mantener la idea de que es la máxima autoridad puesto que juez supremo es el cargo más alto que hay para un juez.

Sorcerer-Hechicero: En inglés, debido a la mayor tradición de literatura fantástica del idioma, hay muchísimos más términos para referirse a cualquier cosa que tenga que ver con la magia. Así pues, no es de extrañar que haya palabras como *wizard*, *sorcerer*, *mage*, *magician*, *conjurer*, *warlock*, mientras que en español nos tenemos que conformar con brujo y hechicero. Teniendo en cuenta que en este contexto estamos hablando de nuestro personaje y su vocación, excluimos los conceptos que son exageradamente malignos como podría ser nigromante. Para mantener la concordancia, con hechizos, he optado por elegir hechicero.

## **Referencias del mundo de los videojuegos**

Apoyo: Como se menciona en una de las fuentes consultadas de League of Legends, en este juego en concreto se suele denominar como *Support* al que se encarga de mirar por el bienestar de su equipo por encima de cualquier circunstancia, incluso llegando a sacrificar para que otros personajes que infligen más daño vivan. Los personajes de tipo apoyo suelen tener muchas habilidades para controlar al adversario. En el caso de Tibia, se trata de habilidades que ayudan a aumentar el daño o tipos de personajes como el «Druida», que dispone de muchos hechizos de curación, entre otros.

Elementos: Aunque en todas las descripciones de los enemigos de Tibia se utilice «...*damage*», es más correcto utilizar «elemento» en español, al menos en los conceptos que se puedan relacionar como tales, que en este caso son todos menos el daño físico.

Los elementos sirven para que en los videojuegos RPG haya afinidades, debilidades, etc...En multitud de videojuegos tenemos ejemplos donde la palabra utilizada es elementos y no daño X. En Final Fantasy tenemos una retahíla de elementos (Fuego, Frío, Rayo, Viento, Tierra, Agua, Sacro y Oscuro). En Pokémon tenemos los tipos elementales, que vienen a ser algo parecido. Aunque la lista sea mucho más larga, seguimos encontrando los elementos básicos aunque con variaciones en la terminología. El equivalente de «frío» es «hielo», el de «eléctrico» es «rayo», el de «viento» es «volador» y el de «oscuro» es «siniestro».

Energía: En Tibia se utiliza para designar un elemento. Por el aspecto que muestra en el propio juego se puede equiparar a «eléctrico» o cualquiera de las variantes comentadas en el apartado anterior.

Enfriamiento: El concepto «enfriamiento» tiene bastante lógica si se analiza con detenimiento. Teniendo en cuenta que básicamente hace referencia a las habilidades o hechizos que se pueden utilizar, es evidente que tiene que haber un tiempo intermedio o de lo contrario no existiría ninguna dificultad en casi ningún videojuego RPG. El símil de que una habilidad se ha sobrecalentado y necesita descansar un tiempo determinado para poder ser utilizada otra vez encaja perfectamente aquí.

Maná: En la mitología es una sustancia milagrosa, pero en los videojuegos se utiliza casi siempre para los personajes (principalmente en videojuegos fantásticos). Es la cantidad medidora de capacidad para lanzar algún hechizo o utilizar una habilidad que no sea un ataque básico. Si el maná se acaba, el personaje no muere, sino que es incapaz de hacer otras cosas

que no sea un ataque básico, utilizar alguna habilidad que no tenga coste o hacer uso de algún objeto. Al igual que los «puntos de vida», también se suele representar con una barra, normalmente de color azul. Puesto que la RAE recoge su definición, escoger esta solución no ha comportado ningún problema más allá de que el concepto no pueda ser tan claro como los «puntos de vida» de un personaje.

Puntos de alma: Específico de Tibia, sirve como medida para la creación de runas. Cuantas más runas crea tu personaje, más puntos de alma vas perdiendo. Se recuperan mientras tu personaje no está conectado al juego.

Puntos de vida: En Tibia se hace referencia a ellos como «*hitpoints*». Quizá ese concepto no es tan transparente como «*health points*» o «*health*». En la mayor parte de videojuegos, por no decir casi el 100%, hay una barra en la que se indican dos cantidades. Una de ellas es la cantidad máxima (de vida o salud) del personaje, y la otra, que suele estar a su izquierda, es la cantidad actual de ésta. Normalmente se representa de color rojo para que se vea clara la relación sangre-vida. Así pues, podemos hablar de «puntos de vida», concepto totalmente comprensible para cualquier jugador, incluso novato, porque la relación es inmediata.

Provocar: En otros videojuegos existen interacciones parecidas entre personajes, pero sin duda la más acertada es la que se utiliza en League of Legends. En inglés utilizan el término «*taunt*» y la traducción en español es «provocar». Puesto que el efecto que tiene es hacer que un enemigo se dirija hacia nuestro personaje como si estuviera enfurecido y con la imposibilidad de evitarlo, provocar se adapta muchísimo mejor a este concepto que «reto», «desafío» o cualquier traducción literal de «*challenge*».

Sacro: En la saga Final Fantasy se le denomina así a la traducción del elemento «*restorative*». Puesto que en Final Fantasy, como en Tibia, se refieren a este elemento como «*holy*», una buena solución sería utilizar la misma traducción, que es más que acertada.

Saquear: Del inglés *loot*, también es muy común referirse a ello como «lotear» en el argot de los videojuegos. Como este anglicismo no es una solución demasiado elegante, la solución escogida ha sido «saquear» por varios motivos. En la descripción de los enemigos de Tibia, lo que se dice en ese apartado en concreto es que el personaje que llevas se puede quedar con los objetos del enemigo una vez muerto. Por lo tanto, es robarles (evidentemente no les va a hacer falta ya). Así pues, como si de Indiana Jones se tratara, nuestro personaje saquea objetos valiosos de los enemigos, así como lo podría hacer en algún lugar en concreto, como una tumba. La mayoría de los videojuegos utilizan saquear como comando de acción cuando lo que queremos es conseguir los objetos del enemigo muerto.

## **Referencias al propio videojuego Tibia**

Cieno: En inglés se utiliza un término inventado para el juego de Tibia, «*glooth*». Se trata de un líquido verde no muy agradable a la vista que principalmente aparece en la región de Oramond y su ciudad más grande, Rathleton, que excepto la pequeña parte habitable, está en ruinas. Por ello he considerado oportuno elegir «cieno» como traducción, ya que aporta el matiz que buscamos aquí, dar a entender que la ciudad de Rathleton está rodeada de monstruos repugnantes y viscosos.

Topónimos: Actualmente no se traducen los topónimos inventados en casi ningún videojuego, solamente si son ciudades existentes en el mundo real con una traducción asentada. Por ejemplo, en Grand Theft Auto IV, tanto en inglés como en español la ciudad se llama Liberty City (en clara alusión a Nueva York). Esto se puede trasladar a Tibia en el mismo caso, para mantener Liberty Bay o Port Hope. Sin embargo, sí que he optado por traducir las denominaciones de enclaves que no sean ciudades, como por ejemplo Colinas Fémur, Monte Esternón, Peroné (Femor Hills, Mount Sternum, Fibula), entre otros.

## **Mitología**

Bégimo: Este ser mitológico proviene de la mitología hebrea y se le ha representado de muchas maneras a lo largo de la historia, aunque siempre con un factor en común. Son representaciones magnificadas de animales existentes y por lo general, grandes, como pueden ser hipopótamos, elefantes, búfalos, etc...En nuestro caso, como podemos ver en la imagen, se asemeja a una especie de bovino gigante.

En la traducción de videojuegos siempre se opta por Bégimo por varios motivos. Aparte de que suena más auténtico en español Bégimo que Behemot, en Final Fantasy se ha convertido en un monstruo carismático y muy característico de la saga (no tanto como los Chocobo), e incluso los que no son aficionados a Final Fantasy lo conocen. Es por ello que en videojuegos posteriores, como Evolve, se opta por Bégimo.

Juggernaut: Juggernaut es una palabra inglesa que proviene de una deidad hinduista llamada Jagannatha. Mientras que en su idioma original solo es el nombre de esa deidad, en inglés adquirió un significado totalmente distinto. En la época en que la zona de la India era parte del Imperio Británico, los responsables de esas colonias veían con estupor cómo algunos fanáticos religiosos se lanzaban debajo de los carruajes en los que esta deidad estaba representada porque no les importaba morir a manos de su dios. Estos hechos reales hicieron que el nombre en inglés pasara a convertirse en una metáfora, y por ello Juggernaut significa «fuerza que lo destruye todo a su paso».

En League of Legends se ha traducido «*Undead Juggernaut*» por “Coloso no-muerto”. En el contexto de este videojuego puede servir, porque es un personaje gigantesco que ha revivido después de haber muerto. No obstante, en el caso de Tibia sería una decisión muy poco adecuada referirse al monstruo como simplemente «Coloso», porque ni es el más grande de todos ni especifica nada más aparte de que es enorme. En otros videojuegos como Final Fantasy, se ha mantenido «Juggernaut» en español y también es mucho más parecido al de Tibia (aunque en Final Fantasy XIII es una máquina), así que la mejor solución es dejarlo así para distinguirlo de otros monstruos gigantes. Por otra parte, en X-Men hay un personaje que tanto en la versión original inglesa como en español se llama Juggernaut. Sus atributos coinciden con la definición de la palabra en inglés.

Necrófago: En la mitología árabe son representados como muertos vivientes que se alimentan principalmente de carne de cadáveres. En la literatura se ha optado por traducciones muy dispares, pero lo que nos interesa es saber qué se ha hecho en los videojuegos. Uno de los antagonistas de Batman, tanto en cómics como películas o videojuegos se llama Ra's al Ghul. En Final Fantasy se opta por «necrófago», aunque para la gente no muy entendida puede ser

casi idéntico a un zombi, con la diferencia de que estos no se alimentan de carne de cadáveres y además su etimología proviene del criollo haitiano. En Fallout 3 existen enemigos llamados «Necrófago salvaje» en su versión en español, que son la traducción de «*Feral ghoul*».

Wyvern: En la mitología Europea se suelen representar como dragones heráldicos. Sin ir más lejos, el dragón heráldico que se representa en muchas partes del Reino Unido es un Wyvern, aunque en mitología se le suele llamar Guiverno. La diferencia más clara que se especifica es que el dragón normal tiene alas y cuatro patas, mientras que éstos sólo tienen dos patas y dos alas. Por otra parte, la etimología del nombre sugiere que proviene de otro tipo de reptil (viper, víbora).

En el mundo de los videojuegos se ha recurrido mucho a este ser mitológico, y en la mayoría de los casos se ha mantenido la palabra «Wyvern». Como ejemplo de ello, una vez más, Final Fantasy XII, una de las entregas de la saga, donde tenemos a un enemigo llamado «Wyvern Rey». En Monster Hunter también podemos encontrarlos, y además, se puede apreciar claramente que se ajustan perfectamente a la descripción del ser mitológico, al ser bípedos, en contraposición a los dragones.

### **Problemas terminológicos entre los dos idiomas**

Crías de dragón: la palabra «*hatchling*» se utiliza en inglés para referirse a algo parecido a «animal recién eclosionado», así que solo sirve para los ovíparos. Este matiz se pierde en español, puesto que no hay un concepto de una sola palabra que sirva para referirse solamente a los animales que acaban de salir del cascarón. Por lo tanto, la solución ideal es optar por el hiperónimo aunque se pierda el matiz. Todo el mundo sabe que los reptiles son ovíparos que los dragones, a pesar de no ser reales, a lo que más se asemejan es a un reptil. Así pues «Crías de dragón» es una solución más que adecuada.

Ejecutauro: Como en el texto se habla de minotauros y el término en inglés es «*Execowtioner*», creo que Ejecutauro es un juego de palabras brillante que no pierde un ápice de la gracia que tiene en inglés. Además, con la traducción en español es más fácil relacionar el concepto con los minotauros.

Mayúsculas: Parece no haber consenso en cuanto al uso de las mayúsculas en la traducción de videojuegos. De todos es sabido que en inglés el uso de las mayúsculas es mucho más predominante, y eso puede llevar a traducciones poco cuidadosas. Sin ir más lejos, en *League of Legends* el uso de las mayúsculas es excesivo en la traducción al español, como se puede ver en las fuentes consultadas.

Plurales: Para que haya una concordancia entre los plurales de los nombres traducidos del inglés que sigan teniendo una grafía muy poco española, considero que si hay artículo delante se tiene que dejar en singular y si no se especifica con un artículo, en plural. Por ejemplo, «los Wyvern» y «Wyverns»



## Conclusión

Personalmente, llevar a cabo este «Trabajo de fin de grado» me ha servido para ahondar en los problemas que pueden aparecer en la traducción de videojuegos en general.

En cuanto a la metodología, como ya he mencionado en su apartado correspondiente, me habría gustado tener acceso a herramientas de pago para conseguir un mayor resultado, puesto que han aparecido pequeños fallos que no he podido arreglar con MemSource y que seguramente ni siquiera habrían aparecido en otra herramienta de pago como CatsCradle. De todas maneras, la extracción de los textos con HTTrack se ha hecho de una forma fluida y además, MemSource ha valido la pena para ahorrarme tiempo gracias a su memoria de traducción y su interfaz para traducir, que es bastante esquemática y sencilla.

A lo largo de la traducción van apareciendo dificultades de varios tipos, de las que destacaría las interferencias lingüísticas con el inglés, porque como en cualquier tipo de traducción habida y por haber hay muchas, pero las que cobran especial importancia aquí son las referencias mitológicas, la terminología en el mundo de los videojuegos y otras referencias culturales.

Aunque la traducción que he realizado y que posteriormente he analizado son contenidos que se encuentran en la página web de un videojuego, no dentro de este, a efectos prácticos acaba siendo lo mismo, puesto que de una manera u otra, todo lo que aparece en la página web existe en el juego.

Asimismo, ya que el contenido de Tibia en general se engloba fácilmente dentro del ámbito de la fantasía, muy cercano a la literatura fantástica, el proyecto ha servido para profundizar en las características y problemas específicos de la traducción en este ámbito.

Las soluciones comentadas en el análisis son aplicables a otros videojuegos de corte fantástico, y en especial los de temática medieval. De no ser así, puede ser útil en cuanto a la terminología de los videojuegos y otras referencias (siempre las habrá, pero no es un ámbito tan cerrado). Para poner un ejemplo, cualquier personaje de cualquier videojuego al que se juegue tiene unas estadísticas (que también deben traducirse).

Acceder a las fuentes de documentación ha sido relativamente fácil puesto que hoy en día casi cualquier juego dispone de su enciclopedia (Final Fantasy Wiki, por ejemplo), donde se puede consultar prácticamente todo lo que hay en el juego, aunque sí que es verdad que en inglés suelen ser mucho más completas.

También he considerado oportuno recurrir a vídeos donde se aprecia claramente lo que se busca, por ejemplo, el vídeo de una batalla (incluso si tiene una calidad cuestionable) donde se aprecie claramente el nombre del enemigo en la versión española.

Por último, considero que este trabajo me ha servido para darme cuenta de que la localización de videojuegos tiene muchísima miga. Desde fuera, puede parecer más fácil de lo que es para cualquiera que tenga un mínimo interés por los videojuegos, pero la verdad es que aunque se trata de una labor entretenida, en ocasiones es muy laboriosa. Por supuesto, el resultado final (excepto los pequeños fallos comentados en el anexo) compensa cualquier momento de

desesperación, porque desde mi punto de vista, para mí este trabajo ha sido de lo más creativo que he hecho en la carrera, por así decirlo. Por momentos no me he sentido tan atado al original y he podido recurrir a mi creatividad (por ejemplo con los «Ejecutauros» o el «cieno») y en definitiva, creo que el resultado ha sido mejor del que esperaba en noviembre.

## Referencias bibliográficas

Awesomecl. *Final Fantasy XIII: Juggernaut Completo* [Videograbación]. 6 de junio de 2011. [Consulta 10-04-2015] <<https://www.youtube.com/watch?v=AKJCylPJFF8>>

Definition of "doom". Collins English Dictionary. Fecha sin especificar. [Consulta 24-03-2015] <<http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/doom?showCookiePolicy=true>>

Demon lord. Forgotten Realms Wiki (Dungeons & Dragons). Fecha sin especificar. [Consulta 22-03-2015] <[http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Demon\\_lord](http://forgottenrealms.wikia.com/wiki/Demon_lord)>

Elemento (término). Final Fantasy Wiki. Fecha sin especificar. [Consulta 12-03-2015] <[http://es.finalfantasy.wikia.com/wiki/Elemento\\_\(T%C3%A9rmino\)](http://es.finalfantasy.wikia.com/wiki/Elemento_(T%C3%A9rmino))>

Ghoul. Fallout Wiki (inglés). Fecha sin especificar. [Consulta 22-04-2015] <<http://fallout.wikia.com/wiki/Ghoul>>

Glooth. Tibia Wiki. Fecha sin especificar. [Consulta 8-06-2015] <<http://tibia.wikia.com/wiki/Glooth>>

Juggernaut (Final Fantasy XIII). Final Fantasy Wiki (inglés). Fecha sin especificar. [Consulta 22-03-2015] <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Juggernaut\\_%28Final\\_Fantasy\\_XIII%29](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Juggernaut_%28Final_Fantasy_XIII%29)>

Moreno, Luis Damián. *Glosario de videojuegos (VG Glossary)*. Translation Madness: Traducción y localización de videojuegos. 6 de febrero de 2015 [Consulta 27-02-2015] <<http://translationmadness.blogspot.com.es/2015/02/glosario-de-videojuegos-vg-glossary.html?m=1>>

Muñoz, Pablo. *Mitos y verdades sobre la localización web hoy día*. Algo más que traducir. 23 de marzo de 2014. [Consulta 16-12-2014] <<http://algomasquetraducir.com/mitos-y-verdades-sobre-la-localizacion-de-sitios-y-paginas-web-hoy-en-dia/>>

Muñoz, Pablo. *Manual de traducción de videojuegos: el fascinante mundo del romhacking*. Academia.edu. 2007. [Consulta 18-12-2014] <[http://www.academia.edu/3277454/Manual\\_de\\_traducci%C3%B3n\\_de\\_videojuegos\\_el\\_fascinante\\_mundo\\_del\\_romhacking](http://www.academia.edu/3277454/Manual_de_traducci%C3%B3n_de_videojuegos_el_fascinante_mundo_del_romhacking)>

Muñoz, Pablo. *Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados*. Revista tradumática. Noviembre de 2007 [Consulta 20-12-2014] <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/07/07.pdf>>

Necrófago salvaje. Fallout Wiki (español). Fecha sin especificar. [Consulta 22-04-2015] <[http://es.fallout.wikia.com/wiki/Necr%C3%B3fago\\_salvaje](http://es.fallout.wikia.com/wiki/Necr%C3%B3fago_salvaje)>

Pamela. *Word With a Past: Juggernaut*. History in the Margins. 29 de agosto de 2011. [Consulta 29-03-2015] <<http://www.historyinthemargins.com/2011/08/29/word-with-a-past-juggernaut/>>

Pérez, Lucila María. *La localización de videojuegos (inglés-español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Universidad de Málaga. 2010. [Consulta 27-12-2014]

<<http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4040/Tesis%20Lucila%20Mar%C3%ADa%20P%C3%A9rez%20Fern%C3%A1ndez.pdf?sequence=6>>

Riot Games. *Supports- Guía general*. Foros de League of Legends. 30 de marzo de 2011  
[Consulta 25-05-2015]

<<http://forums.euw.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=155521>>

Riot Games. *Graves, el Forajido*. League of Legends. Fecha sin especificar. [Consulta 10-04-2015] <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/es/game-info/champions/graves/>>

Riot Games. *Rammus, el Armadurillo*. League of Legends. Fecha sin especificar [Consulta 10-04-2015] <<http://gameinfo.euw.leagueoflegends.com/es/game-info/champions/rammus/>>

Riot Games. *Sion, el Coloso No-Muerto*. League of Legends. Fecha sin especificar. [Consulta 15-04-2015] <<http://euw.leagueoflegends.com/es/champion-reveal/sion-the-undead-juggernaut>>

*Tipos elementales*. Wikidex, la Enciclopedia Pokémon. Fecha sin especificar. [Consulta 18-03-2015] [http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Tipos\\_elementales](http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Tipos_elementales)

Wyvern. Monster Hunter Wiki. Fecha sin especificar. [Consulta 22-04-2015]  
<[http://es.monsterhunter.wikia.com/wiki/Wyvern\\_Volador](http://es.monsterhunter.wikia.com/wiki/Wyvern_Volador)>

## Anexo

Como se puede apreciar casi todo ha salido bien excepto los nombres que hay en los apartados en gris oscuro en la parte izquierda, el de la barra verde encima de la descripción, puesto que ni siquiera aparecían en MemSource. El botón azul de *Play Now*, y lo que hay en la parte derecha, *Premium*, *Get Premium*, *Networks*, *Fansites* y *View All Fansites* sí que me han aparecido en MemSource y los he traducido, pero por alguna misteriosa razón, aquí no aparecen traducidos. No he conseguido averiguar la causa de ninguno de estos problemas, los únicos de gran importancia que me han surgido en este trabajo.

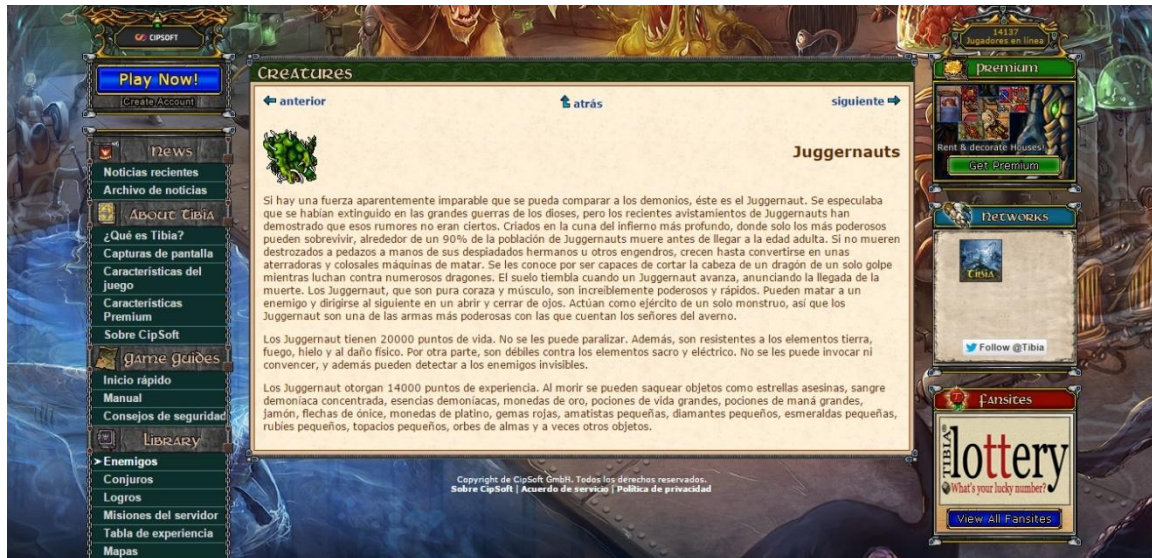


Fig.4. Interfaz de la web una vez «acabada» la traducción